



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Cs (heliport, telecom, dunes)

Subject: Re: Cs (sous zone telecom, bug node stencil)

Posté par: Redstar

Contribution le : 16/7/2020 13:13:54

Petite question, je viens de voir qu'il y a "UV displace" assigné sur tes textures, si je devines bien, c'est pour faire un déplacement map, ça ?

Quand je le désactive, j'ai un autre résultat. Il ne ferai pas interférence ?

Ma texture n'est pas transparente, mais j'avais supprimé sans chercher ce canal UV displace.